



Haga lo que hicimos en el aula: Creando constructores y variables estáticas.

Comencemos a escribir nuestros métodos.

1) Agregue el constructor `Cuenta`, del mismo nombre que la clase:

```
public Cuenta(){  
    System.out.println("creando una cuenta");  
}
```

[COPIA EL CÓDIGO](#)

2) Inicialice los atributos de la clase `Cuenta` dentro del constructor:

```
public Cuenta (int agencia, int numero){  
    this.agencia = agencia;  
    this.numero = numero;  
    this.saldo = 100; // esto significa que cada cuenta comien:  
    System.out.println("Estoy creando una cuenta");  
}
```

[COPIA EL CÓDIGO](#)

3) Para que su constructor reciba los parámetros, debemos agregar lo que queremos pasar al construir nuestro objeto en el método `main`:

```
public static void main(String args[]){  
    Cuenta cuenta = new Cuenta (123,456);
```

[COPIA EL CÓDIGO](#)

4) Ahora podemos usar los getters y setters para atraparlo/alterar la información deseada.

5) Hacer que la variable `private static int total = 0;` dentro de la clase Cuenta (no dentro del constructor):

```
public class Cuenta{  
    // otros atributos omitidos  
    private static int total = 0;  
  
    // otros atributos omitidos  
}
```

[COPIA EL CÓDIGO](#)

6) Dentro del constructor agregue `total ++;`

7) Cree el método estático getter `getTotal()`:

```
public static int getTotal(){  
    return Cuenta.total;  
}
```

[COPIA EL CÓDIGO](#)

8) Pruebe los getter en su método `main` :

```
System.out.println (Cuenta.getTotal ());
```

9) Ejecute el método `main` y mire la consola.

Nuestro código se presentará a continuación, ¡pero es muy importante intentar hacerlo sin mirar el resultado final!

